

---

# Spis treści

---

|                                                                           |        |
|---------------------------------------------------------------------------|--------|
| O autorach .....                                                          | 11     |
| Podziękowania .....                                                       | 13     |
| Słowo wstępne .....                                                       | 15     |
| Przedmowa.....                                                            | 17     |
| <br><b>Rozdział 1. Co to jest gra?</b> .....                              | <br>21 |
| Ewolucja świata gier .....                                                | 22     |
| Gra w biznesie .....                                                      | 24     |
| Mgliste cele .....                                                        | 25     |
| Projektowanie gry .....                                                   | 29     |
| <br><b>Rozdział 2. Dziesięć podstawowych zasad gier biznesowych</b> ..... | <br>37 |
| 1. Rozpoczęcie i zakończenie .....                                        | 37     |
| 2. Dynamiczne rozpoczęcie .....                                           | 39     |
| 3. Rekwizyty .....                                                        | 39     |
| 4. Tworzenie ogniwa .....                                                 | 41     |
| 5. Przestrzeń znacząca .....                                              | 42     |
| 6. Szkicowanie i tworzenie modeli .....                                   | 44     |
| 7. Przypadkowość, odwrócenie i przekształcenie .....                      | 45     |
| 8. Improwizacja .....                                                     | 46     |
| 9. Selekcja .....                                                         | 47     |
| 10. Spróbuj czegoś nowego .....                                           | 48     |
| <br><b>Rozdział 3. Podstawowe umiejętności dotyczące gier</b> .....       | <br>51 |
| Zadawanie pytań .....                                                     | 51     |
| Pytania otwierające .....                                                 | 53     |
| Pytania sterujące .....                                                   | 54     |
| Pytania badające.....                                                     | 55     |
| Pytania eksperymentalne.....                                              | 55     |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| Pytania zamykające .....                                   | 56         |
| Tworzenie rekwizytów i przestrzeni znaczącej .....         | 57         |
| Wykorzystanie języka wizualnego.....                       | 65         |
| Improwizacja .....                                         | 73         |
| Praktyka .....                                             | 76         |
| <b>Rozdział 4. Podstawowe gry .....</b>                    | <b>77</b>  |
| Siedem elementów ramowych.....                             | 79         |
| Mapa podobieństw .....                                     | 83         |
| Praca z ciałem .....                                       | 87         |
| Sortowanie kart .....                                      | 91         |
| Głosowanie za pomocą kropek .....                          | 93         |
| Mapa empatii.....                                          | 95         |
| Przymusowy ranking.....                                    | 97         |
| Przylepki.....                                             | 99         |
| Storyboard.....                                            | 101        |
| Na kogo wypadnie... ..                                     | 105        |
| <b>Rozdział 5. Gry na otwarcie .....</b>                   | <b>107</b> |
| Burza mózgów 3-12-3.....                                   | 109        |
| Antyproblem .....                                          | 111        |
| Co w głowie, to na papierze .....                          | 113        |
| Mapa kontekstu.....                                        | 115        |
| Temat na okładkę .....                                     | 119        |
| Narysuj problem .....                                      | 123        |
| Akwarium.....                                              | 125        |
| Narzucona analogia .....                                   | 129        |
| Graficzny melanż .....                                     | 131        |
| Technika rozumowania heurystycznego .....                  | 135        |
| Mapa historyczna .....                                     | 137        |
| Wyobrażenia .....                                          | 141        |
| Sieć powiązań społecznych .....                            | 143        |
| Zadanie niemożliwe do wykonania (Mission Impossible) ..... | 145        |
| Przedmioty .....                                           | 147        |
| Pecha Kucha/Zapłon .....                                   | 149        |
| Plan kołowy .....                                          | 151        |
| Sesja z plakatem .....                                     | 153        |
| Przed szkodą.....                                          | 157        |
| Pokaż i opowiedz .....                                     | 159        |
| Pokaż mi swoje wartości .....                              | 161        |
| Analiza udziałowców .....                                  | 165        |

|                                           |            |
|-------------------------------------------|------------|
| Mapowanie spektrum .....                  | 169        |
| Wymiana kart .....                        | 173        |
| Wizualizacja programu.....                | 175        |
| Witaj w moim świecie .....                | 179        |
| <b>Rozdział 6. Gry pogłębiające.....</b>  | <b>181</b> |
| Cztery elementy.....                      | 183        |
| Pięć razy „dlaczego?” .....               | 187        |
| Mapa podobieństw .....                    | 191        |
| Atomizacja .....                          | 195        |
| Poza polem widzenia .....                 | 197        |
| Lista kontrolna .....                     | 201        |
| Podstawa modelu biznesowego .....         | 203        |
| Żeton.....                                | 205        |
| Ognisko .....                             | 207        |
| Wyzwania .....                            | 211        |
| Klient, pracownik, udziałowiec .....      | 213        |
| Zaprojektuj pudełko .....                 | 215        |
| Stworzyć, przetworzyć i rozmontować ..... | 219        |
| Definicja .....                           | 221        |
| Pięciostopniowe porozumienie .....        | 225        |
| Odwracanie .....                          | 227        |
| Analiza pola oddziaływania.....           | 231        |
| Matryca brania i dawania .....            | 235        |
| Serce, dłoń, umysł.....                   | 237        |
| Pomóż mi zrozumieć.....                   | 239        |
| Stwórz świat .....                        | 241        |
| Tablica nastroju.....                     | 243        |
| Otwarta przestrzeń .....                  | 245        |
| Mapowanie zysków i strat .....            | 247        |
| Prezentacja .....                         | 249        |
| Produktywny Pinokio .....                 | 251        |
| Oznacz ścieżkę.....                       | 257        |
| Matryca odpowiedzialności .....           | 259        |
| Czerwone i zielone karty.....             | 261        |
| Łódź wyścigowa.....                       | 263        |
| Kałamarnica .....                         | 265        |
| Przypnij się do czegoś .....              | 267        |
| Analiza SWOT.....                         | 269        |
| Synestezja .....                          | 273        |
| Gadające żetony.....                      | 275        |
| Zrozumieć powiązania.....                 | 277        |

|                                                        |            |
|--------------------------------------------------------|------------|
| Mapowanie wartości.....                                | 281        |
| Doskonały proces .....                                 | 283        |
| Słowniczek .....                                       | 285        |
| Czarnoksiężnik z krainy Oz.....                        | 287        |
| Kawiarnia .....                                        | 289        |
| <b>Rozdział 7. Gry na zakończenie .....</b>            | <b>291</b> |
| Test 100 dolarów .....                                 | 293        |
| Wizja 20/20 .....                                      | 295        |
| Etos, logos, patos .....                               | 299        |
| Graficzny plan gry .....                               | 301        |
| Matryca wpływu i wysiłku .....                         | 305        |
| Ściana pamięci .....                                   | 307        |
| Test wykonalności.....                                 | 311        |
| Plus/delta .....                                       | 313        |
| Przycinaj przyszłość .....                             | 315        |
| Zacznij, zakończ, kontynuuj .....                      | 317        |
| Matryca kto/co/kiedy .....                             | 319        |
| <b>Rozdział 8. Wykorzystanie gier w praktyce .....</b> | <b>321</b> |
| Wyobraź sobie świat: historia Betacup .....            | 321        |
| Gra 1: Sesja z plakatem.....                           | 322        |
| Gra 2: Idź na spacer.....                              | 323        |
| Gra 3: Stwórz coś namacalnego .....                    | 324        |
| Gra 4: Praca z ciałem .....                            | 324        |
| Rezultaty wykorzystania gier.....                      | 325        |
| <b>Indeks .....</b>                                    | <b>327</b> |